【タイニーコンカー(PDF 版)】取扱説明書

☆この度は「タイニーコンカー」をお買い上げいただきありがとうございます。お遊びになる前に付属品等をご確認いただき、不足がございましたらご連絡ください。また、紙から部品を切り出す際、刃物の取り扱いにはご注意くださるようお願いいたします。

付属ファイル

マニュアル.pdf　TC マップ.pdf　TC コマ１.pdf　TC コマ２.pdf（他はおまけファイルです）

ご準備いただく物

作成用：カラープリンターとプリンタ用紙２枚（厚めの物が良いです）、カッター・はさみ、のり

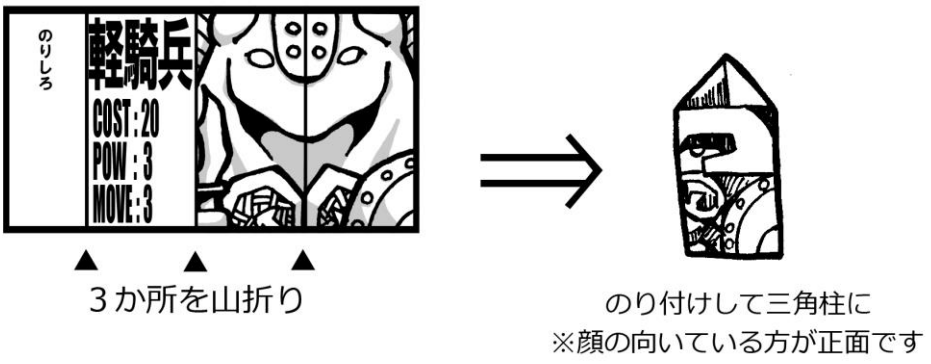
プレイ用：６面体サイコロ１～２個

プレイ人数

プレイ人数：２名　プレイ時間：30 分程度　推奨年齢：８歳～

準備

TC マップ.pdf、TC コマ１.pdf、TC コマ２.pdf をそれぞれ１枚印刷し、切り取り線に沿って切り出してください。コマは三角に折って、のり付けして三角柱にしてください。



おまけ.pdf は追加ルール用ですので、ゲームに物足りなさを感じた場合印刷して組み立ててください。

遊び方

①準備

それぞれ、白軍、黒軍となり同じ色のコマを取ります。次に１００ポイント以内で部隊を編成します。ユニット表に書かれたコストが、それぞれの職業の価格です。自軍に編成できるコマは最大でも８個。使わなかったコマは箱に戻します。

②配置

ゲーム盤の隅に書かれた城が、それぞれの本拠地となります。中央に引かれた射線より自分の城側に、編成したコマを交代で１個ずつ置いていきます。コマには向きがあり、顔の向いている方向（三角の頂点方向）が正面になります。向きはマスの線に向かって、前後左右の四方向です。

③順番の決定

「②配置」で先に置いた方が先攻になります。

④移動と戦闘

＜移動＞

・１回の手番で最大３つのコマを動かせます（動かさなくてもよい）。

・移動できるのは前後左右の４方向で、ななめ移動はできません。

・移動できるマス数はユニット表の「移動力」の数です。

・方向転換は移動に含めません（方向転換だけは全てのコマができます）。

＜戦闘＞

・相手のコマに隣り合った時に行うことができます。

・お互いのプレイヤーがサイコロを振り、出目＋そのコマの「戦闘力」を比べ、数の大きい方が勝ちです。
負けたコマはゲーム盤から除きます。数が同じ場合は、攻撃を仕掛けた側の勝ちです。

・側面から攻撃した場合は＋１、背面から攻撃した場合は＋２を判定時に攻撃側の戦闘力に加えます。

・複数方向から同時攻撃（援護）した場合、援護コマの戦闘力（方向の修正も含む）を判定に加えます。

・戦闘を行った（参加した）コマは、手番でそれ以上の移動・方向転換・戦闘はできません。

行動が終わったら、相手の手番になります。

⑤決着

相手のコマを全滅させるか、相手の城にコマを進入させると勝利です。

ユニット表

	職業	コスト	戦闘力	移動力
	軽歩兵	１０	3	2
	重装歩兵	１５	4	2
	軽騎兵	２０	3	3
	重装騎兵	２５	4	3

＜追加ルール＞

おまけ.pdf には追加のゲーム盤、障害物、段差などが入っています。

通常ルールが物足りない場合、マップを変えたり、進入不可能の障害物マスを置いたり、段差のあるマスを置くと、遊びの幅が広がります（段差は戦闘力＋１、移動カー１として扱います）。

通常ルールでは用いない「王」のコマと追加のゲーム盤を使えば、このゲームの元ネタとなっている「征服王（フジテレビ）」の再現も可能です。なお、その場合コストや戦闘力などの数値やルールは上記とかなり異なりますので、その辺りは各人で調べていただければと思います。

作者：鳴門 敦史(Naruto Atsushi) サークル：N&Nfactory 初版：2013/4/28

連絡先(MAIL) nnfactory_info@jb3.so-net.ne.jp

HOMEPAGE：http://www008.upp.so-net.ne.jp/nnfactory/